# THE LUCKY DIME CAPER STARRING Donald Duck™

SEGA

## Starting Up

1 Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.

2 Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.

3 Turn the power switch ON. In a few moments the Title screen appears.

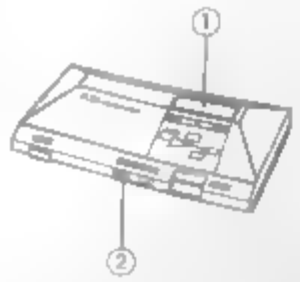
4 If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

**Important** Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

**Note** This game is for one player only.

① Sega Cartridge

② Control Pad 1




## Vorbereitung

1 Schließen Sie Ihr Sega Master System oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.

2 Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.

3 Schalten Sie das Gerät ein. Netzschalter auf ON. Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.

4 Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Netzschalter auf OFF. Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

**Wichtig** Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

**Hinweis** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette

② Steuerpult 1

## Mise en route

1 Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.

2 Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite introduisez la cartouche Sega dans la console.

3 Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après l'écran de titre apparaît.

4 Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

1 Cartouche Sega

2 Bloc de commande 1

## Inicio

1 Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.

2 Asegurese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.

3 Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento aparecerá la pantalla del título.

4 Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegurese de que el cartucho está correctamente insertado. Entonces vuelve a poner en ON el interruptor de alimentación.

**Importante** Asegurese siempre de que el interruptor de alimentación está en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

**Nota** Este juego es sólo para un jugador.

(1) Cartucho Sega

(2) Controlador 1

## Preparativi

1 Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.

2 Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.

3 Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.

4 Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

**Importante** Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

**Nota** Questo gioco è per un solo giocatore.

(1) Cattuccia Sega

(2) Pulsantiera di controllo 1

## Förberedelser för spelstart

1 Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.

2 Kontrollera att strömbrytaren står i frånläget läge och sätt i spelkassetten i speldatorn.

3 Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.

4 Slå från strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

**Viktigt!** Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits från innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

(1) Segas spelkassett

(2) Styrplatta 1

## Starten

1 Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.

2 Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.

3 Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.

4 Als je geen titelscherm ziet moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

(1) Sega Cassette

(2) Controller 1

## The Search Is On!

Get ready for the scariest adventure ever! Oh [illegible] first, find out how it all began in Uncle Scrooge's grand library.

"Huey, Dewey, Louie, I have a special present for each of you. It's a Lucky Dime! Did I ever tell you that I started with only a dime, my Lucky Dime? Look how wealthy I am now!" boasts Uncle Scrooge as he hands Huey, Dewey and Louie their presents.

"Only ten cents! Nobody can get rich from a dime!" sneers Donald, as he looks over.

The billionaire turns to Donald and replies, "Well, you see, the kind of luck your dime brings you will depend on how hard *you work*! Understand?"

Meanwhile, a dark shadow appears in the corner of the library's window.

A few hours pass. It's time for Donald and his nephews to say goodbye to Uncle Scrooge.

## Die Suche hat begonnen!

Machen Sie sich auf das schaurigste Abenteuer Ihres Lebens gefaßt! Lesen Sie jedoch zunächst erst einmal, wie die ganze Sache in Onkel Dagoberts großer Bibliothek angefangen hat.

"Tick, Trick, Track! Ich habe ein ganz besonderes Geschenk für jeden von euch. Ein Glückstaler! Habe ich euch je erzählt, daß ich mit nur einem einzigen Taler angefangen habe? Ja, ein echter Glückstaler war das. Und schaut euch an, wie reich ich jetzt bin!" lärmt Onkel Dagobert, während er an Tick, Trick und Track je einen Taler austeilt.

"Nur ein lausiger Taler! Niemand kann von einem Taler reich werden!" schnaupt Donald, der die ganze Sache beobachtet hat.

Der Milliardär wendet sich an Donald und entgegnet: "Nun, wieviel Glück die Taler dir bringt hängt selbstverständlich davon ab, wie hart *du arbeitest*! Kapiert?"

Und während alle noch auf den Taler starren, fällt ein dunkler Schatten über die Fensterecke der Bibliothek.

Ein paar Stunden vergehen. Es ist Zeit für Donald und seine Neffen sich von Onkel Dagobert zu verabschieden.

## La recherche est commencée!

Préparez-vous à vivre l'aventure la plus effrayante qui soit! Mais, d'abord, voici comment tout a commencé dans la grande bibliothèque de l'oncle Picsou.

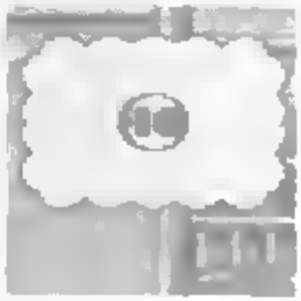
"Riri, Fifi, Loulou. J'ai un cadeau spécial pour chacun d'entre vous. C'est une pièce porte-bonheur! Est-ce que je vous ai raconté que j'ai commencé avec une pièce, ma pièce porte-bonheur? Regardez combien je suis riche maintenant," se vante Oncle Picsou tandis qu'il donne leurs cadeaux à Riri, Fifi et Loulou.

"C'est tout! Personne ne construit une fortune à partir d'une pièce!" se moque Donald en se penchant.

Le milliardaire se tourne vers Donald et répond: "Vois-tu, la chance que cette pièce t'apporte dépend des efforts que *tu fournis*! Tu comprends?"

Pendant ce temps, une ombre apparaît dans le coin de la fenêtre de la librairie.

Les heures passent. Il est temps pour Donald et ses neveux de faire leurs adieux à l'oncle Picsou.



## ¡Ha comenzado la busqueda!

¡Prepárese para la aventura más emocionante del momento! Oh, pero en primer lugar vea cómo comenzó todo en la gran biblioteca del avaro tío Uncle Scrooge

Huey, Dewey, Louie. Tengo un regalo para cada uno de vosotros. ¡Es la moneda de diez centavos de la suerte! ¿Os he contado alguna vez que comencé mi fortuna con una moneda de 10 centavos, mi moneda de la suerte? se jacta Uncle Scrooge mientras entrega a Huey, Dewey y Louie sus regalos

¡Solamente diez centavos! Nadie puede llegar a rico con diez centavos dice Donald mientras echa una ojeada

El billonario se vuelve hacia Donald y responde ¡Bueno, el tipo de suerte que tu moneda te traiga dependerá de lo *duro que trabajes*! ¿Entiendes?

Mientras tanto, en una esquina de la biblioteca aparece una sombra oscura

Han transcurrido algunas horas. Ha llegado el momento de que Donald y los sobrinos se despidan de Uncle Scrooge

## La ricerca è iniziata!

Tenetevi pronti per una delle più paurose avventure! Ma per prima cosa cercate di capire come tutto è cominciato nella grande biblioteca di Paperon de Paperoni

Qui, Que, Qua. Ho un regalo speciale per ognuno di voi. Questo è un decino fortunato! Vi ho mai raccontato che tutto è cominciato da un decino, il mio primo decino? Guardate quanto ricco sono diventato ora! si vanta lo zio Paperon de Paperoni mentre consegna a Qui, Que e Qua il loro regalo

Solo dieci centesimi! Ma nessuno può diventare ricco partendo da un decino! sogghigna Paperino, quando li vede

Il supermiliardario risponde a Paperino, Vedi, il tipo di fortuna che un decino porta, dipende da quanto voglio ha uno di lavorare! Capisci cosa voglio dire?

Nello stesso istante, un ombra nera appare nell angolo della finestra della libreria

Passano un pò di ore. È arrivato l ora per Paperino e i suoi nipotini di dire ciao allo zio Paperone

## Jaktan har börjat!

Gör dig redo för ditt mest skrämmande äventyr hittills! Åh, men först, hör hur allt började i farbror Joakims stora bibliotek

Knatte, Fnatte och Tjatte. Jag har en speciell present till var och en av er. Det är en lyckopeng! Har jag någonsin berättat för er att jag började min bana med bara en ande peng? Se hur rik jag är nu, skryter farbror Joakim medan han ger Knatte, Fnatte och Tjatte deras presenter

Bara tio öre! Ingen kan bli rik med bara tio öre på ficken, fnyser Kalle som har stått och sett på.

Billionären vänder sig till Kalle och svarar — Nå, du förstår, turen som din tio-öring ger dig beror på hur hårt *du anstränger dig!* Förstått?

Samtidigt visar sig en mörk skugga i biblioteksfönstrets ena hörn

Efter några timmar är det dags för Kalle och knattarna att ta farväl av farbror Joakim

## De speurtocht is begonnen!

Bereid je voor op een spannend avontuur! Maar lees nu eerst hoe alles begon in Oom Dagobert's bibliotheek

Kwik, Kwek en Kwak. Ik heb een speciaal kalootje voor jullie. Een geluksdubbeltje! Ik heb jullie al eens verteld dat ik oort begonnen ben met een dubbeltje, mijn Geluksdubbeltje? En kijk eens hoe rijk ik nu ben!" roept Oom Dagobert en hij geeft Kwik, Kwek en Kwak hun kalootje

Dat is maar tien cent! Niemand wordt rijk van een dubbeltje! schreeuwt Donald als hij het ziet

De multi-miljonair kijkt naar Donald en zegt Het geluk dat je krijgt door je dubbeltje hangt ook af van hoe hard *je werkt!* Begrepen?!

Ondertussen verschijnt er een donkere schaduw in de hoek van de bibliotheek

Er gaan een paar uur voorbij. Donald en zijn neefjes willen net weg gaan bij Oom Dagobert

Then suddenly three ravens descend grab Huey Dewey and Louie along with their Lucky Dimes and disappear into thin air

While Donald and Uncle Scrooge freeze in their shoes overwhelmed by what has taken place in front of their eyes a dark figure descends and snatches the Lucky Dime from Uncle Scrooge! It s Magica De Spell the evil sorceress!

Has hee hee! shrieks Magica. Scrooge s Lucky Dimes are mine at last! I ll use them to become Hthy richt Richer than you Scrooge! Then she vanishes

What s going to happen new? Somebody has to save Huey Dewey and Louie and restore the leur Lucky Dimes! Who else is there but Donald?! Uncle Scrooge is worried to death — about the boys *and* his dimes — he s even promising Donald a reward for their safe return

Plötzlich schweben drei Raben vom Himmel herab greifen Tick Trick und Track und verschwinden mit ihnen in die Lüfte

Während Donald und Onkel Dagobert wie vom Schlag getroffen dastehen und ihren Augen nicht trauen schwebt eine schwarze Gestalt herab und entreißt Onkel Dagobert den Glückstaler! Es ist Magica De Spell die böse Zauberin!

Häh häh häähh! Das hämische Gelächter der alten Hexe zerreißt die Stille Dagoberts Glückstaler gehören mir — endlich! Damit werde ich stinkreich werden! Reicher als du Dagobert! Und mit dieser Prophezeihung verschwindet Magica.

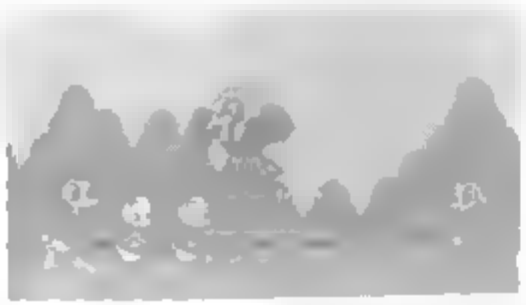
Was machen wir jetzt? Jemand muß Tick Trick und Track retten und die vier Glückstaler wieder auffinden! Und wer außer Donald könnte das tun? Onkel Dagobert macht sich große Sorgen — über die Jungs *und* seine Taler Er verspricht Donald sogar eine Belohnung wenn er die Jungs und die Taler wieder sicher zurückbringt

Soudain trois corbeaux descendent du ciel etrappent Riri Fifi et Loulou et leurs pièces porte-bonheur et disparaissent

Tandis que Donald et oncle Picsou sont paralysés encore sous le choc de ce qui vient de ce produire devant leurs yeux une silhouette sombre arrache la pièce porte-bonheur de l oncle Picsou! C est Magica De Spell la sorcière diabolique!

Haa, haa, haaa! ricanne Magica Les pièces porte-bonheur de Picsou m appartiennent enfin Je les utiliserai pour devenir super richet Plus riche que toi Picsou! Puis elle disparaît

Que va-t-il se passer maintenant? Quelqu un doit secourir Riri Fifi et Loulou et récupérer les quatre pièces porte-bonheur! Qui d autre que Donald peut le faire? Oncle Picsou est très inquiet pour ses neveux *et* ses pièces, il a même promis une récompense à Donald pour les ramener sain et sauf



...onces repentinamente descienden
...s cuervos toman a Huey Dewey y
Louie junto con sus monedas de la
suerte y desaparecen en el aire

Mientras Donald y Uncle Scrooge se
quedan helados abrumados por lo que
acaba de suceder ante sus ojos una
obscura figura desciende y arrebata la
moneda de la suerte de Uncle Scrooge!
¡Es Magica De Spell la bruja perversa!

¡Hee hee hee! se ve a carcajadas
Magica ¡Las monedas de la suerte de
Scrooge son por fin mias! ¡Las
utilizaré para convertirme en
asquerosamente rica! ¡más que tu
Scrooge! Después desaparece

¿Qué pasará a partir de ahora? Alguien
tiene que salvar a Huey Dewey y
Louie y devolver las cuatro monedas
de la suerte! ¡Ese alguien no puede ser
más que Donald! Uncle Scrooge está
mortalmente preocupado por los chicos
y sus monedas y ha prometido incluso
una recompensa a Donald si logra que
vuelvan a salvo

...
Quo e Qua con i loro decini e
scomparono nel nulla

Mentre Paperon de Paperoni e
Paperino sono morti di paura,
sopraffatti da quello che è successo
davanti ai loro occhi una nera figura
scende dall alto e toglie la numero uno
dalle mani di Paperon de Paperoni! È
Amelia, la diabolica maga!

Aaah Aaah Aaah! sogghigna
Amelia La numero uno è mia
finalmente! La userò e diventerò cinque
volte più ricca! Più ricca di te
Paperone! Quindi ai dilegua.

Che cosa succederà ora? Qualcuno
deve salvare Qui Qua e Qua e
riprendere i quattro decini! E chi se non
Paperino? Paperon de Paperoni è
preoccupatissimo — per i suoi nipoti e i
suoi decini — ed ha perfino promesso
una ricompensa a Paperino se ritornerà
vittorioso

...
...plötsligt, dyker ...
rövar bort Knatte Fnatte och Tjatte
tillsammans med deras lyckokrantar och
försvinner i ett nu intet

Kalle och farbror Joakim står som
fastfrusna överväldigade av vad som
just hänt mitt framför näsan på dem
när en mörk figur dyker ned och snor
åt sig Farbror Joakims lyckopengar! Det
är Magica de Hex den ondskefulla
häxan

Hi hi hi! tjuter Magica Joakims
lyckopengar är mina till slut! Jag kan
använda dem till att bli oförskämt rik!
Rikare än dig Joakim! Inom att
ögonblick är hon försvunnen

Vad kommer att hända nu? Någon
måste rädda Knatte Fnatte och Tjatte
och ta tillbaka lyckopengarna! Vem
annars än Kalle? Farbror Joakim är
dödsrädd både för pojkarna och
lyckopengarna — han till och med lovar
Kalle en belöning om han kan ta dem
tillbaka i säkerhet.

...
Kwik Kwek en Kwak met hun
Geluksdubbeltjes grijpen en in het niets
verdwijnen

Oom Dagobert en Donald blijven
stokstijf staan helemaal geschrokken
van wat er net gebeurt is Dan
verschijnt er een duistere figuur die het
geluksdubbeltje van Oom Dagobert
grijpt! Het is Zwarte Magica, de
gemene heks!

Ha, Ha Haaa! schreeuwt Magica
Dagobert s geluksdubbeltjes zijn nu
eindelijk allemaal van mij! Nu kan ik
niet rijk worden! Rijker dan jou!
Ineens is ze verdwenen

Wat moet er nu gebeuren? Iemand
moet Kwik Kwek en Kwak gaan redden
en de dubbeltjes terughalen En wie
kan dat doen? Donald natuurlijk! Oom
Dagobert is ten einde raad — vanwege
de neefjes en zijn dubbeltje — hij beloft Donald zelfs een beloning als hij ze terug kan halen

Now the is where you come in Join Donald and search for the captured nephews and the Lucky Dimes Pick up useful gadgets and items along the way as you tackle oncoming baddies in six treacherous lands Then enter Magica s haunted castle where you ll come face to face with the evil sorceress herself! She has the last dime — Uncle Scrooge s old Number One Only Donald and you can win it back! Good luck!

Und hier kommen *Sie* ins Spiel Schließen Sie sich Donald an und suchen Sie nach den entführten Neffen und den Glückstalern Sammeln Sie nützliche Gegenstände auf während Sie sich übel gesinnte Kreaturen in sechs gefährlichen Ländern vom Leib halten Dringen Sie schließlich in Magicas Spukschloß ein wo Sie der bösen Zauberin Auge um Auge gegenüberstehen werden! Sie hat den letzten Glückstaler Onkel Dagoberts allerersten Taler Nur Donald und Sie können ihn ihr entreißen! Viel Glück!

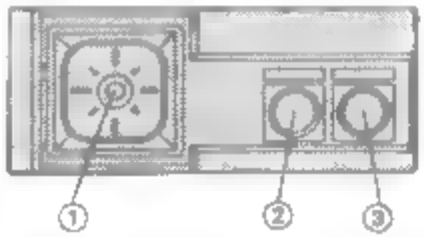
C est ici que *vous* intervenez Rejoignez Donald et partez à la recherche de ses neveux et des pièces porte-bonheur Prenez des gadgets utiles et des objets le long du chemin tandis que vous affrontez des bandits méchants dans six territoires perfides Ensuite pénétrez dans le château hanté de Magica où vous affronterez la sorcière diabolique en personne! Elle détient la dernière pièce la vieille pièce numéro une d oncle Picsou Seule Donald et vous pouvez la reprendre! Bonne chance!

## Take Control!

To help Donald get back the Lucky Dimes and rescue his three nephews learn how to use the Control Pad before you start playing

### 1 Directional Button (D-Button)

- Press up or down to move the arrow from one selection to another on the Stage Select screen
- Press left or right to move Donald
- Press up to get Donald through a door
- Press down to make Donald duck




## Spielsteuerung

Machen Sie sich vor dem Spielstart mit den verschiedenen Funktionen der Steuerpulttasten vertraut sonst haben Sie gegen Magica keine Chance

### 1 Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste um den Cursor-Pfeil auf dem Spielabschnitt Wahlbild auf die gewünschte Option zu führen
- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Donald in die gewünschte Richtung steuern
- Drücken Sie diese Taste nach oben damit Donald durch eine Tür in den dahinterliegenden Raum tritt
- Drücken Sie diese Taste nach unten damit sich Donald niederduckt

## Aux commandes!

Apprenez à utiliser le bloc de commandes avant de commencer à jouer afin de mieux aider Donald à secourir ses neveux et à récupérer les pièces porte-bonheur

### 1 Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers le haut ou le bas pour déplacer la flèche d une sélection à l autre sur l écran de sélection de scène
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Donald
- Appuyez vers le haut pour que Donald passe une porte
- Appuyez vers le bas pour que Donald se baisse

[illegible] ad entra en juego [illegible] en la busqueda de los [illegible] capturados y las monedas de la suerte robadas. Tome dispositivos y objetos útiles a lo largo de su camino cuando pelee contra las malos en seis peligrosas etapas. Después entre en el castillo encantado de Magica, ¡donde se enfrentará a la propia bruja perversa! Ella posee la última moneda la número uno de Uncle Scrooge ¡Solamente Donald y usted podrán vencer! ¡Buena suerte!

È arrivato per voi il tempo di entrare in gara. Unitevi a Paperino nella sua ricerca dei nipotini e dei dollari! Raccogliete gli oggetti e gli elementi che trovate lungo la strada mentre affrontate i mostriciattoli che avanzano nella sei insidiose terre. Entrate poi nel castello nascosto di Amelia, dove vi troverete faccia a faccia con la maga stessa! Ella ha ancora l'ultimo dollaro — la vecchia numero uno di Paperon de Paperoni! Solo voi e Paperino potete riaverla indietro! Buona fortuna!

Det är här du kliver in handlingen. Leta efter de bortlövade brorsöonerna och lyckopengarna tillsammans med Kalle. Plocka upp användbara föremål på vägen medan du tar dig en anstormande fiender i sex olika förrädiska vänder. Ta dig sedan in i Magica de Hex förhäxade borg där du kommer att ställas öga mot öga med den elaka trollpackan i egen hög person! Hon har den sista lyckopengen farfar Joakims gamla. Nummer ett! Bara du och Kalle kan ta den tillbaka! Lycka till!

Nu kun jij gaan helpen. Ga op pad met Donald om de jongens en de dubbeltjes te redden. Reis door zes gevaarlijke landen en verzamel onderweg verschillende voorwerpen waarmee je de ware vijanden kunt verslaan. Ga als laatste Magica's beteverde kasteel binnen waar je het tegen haar op moet nemen! Zij heeft het laatste dubbeltje — het dubbeltje van Oom Dagobert. Jij en Donald zijn de enigen die hem terug kunnen halen. Veel geluk!

## ¡Tome el control!

Para ayudar a Donald a hacerse con las monedas de la suerte y rescatar a sus tres sobrinos, aprenda cómo emplear el controlador antes de comenzar a jugar.

### 1 Botón direccional (Botón D)

- Presónele hacia arriba o hacia abajo para mover la flecha de una opción a otra en la pantalla de selección de etapa.
- Presiónele hacia la izquierda o la derecha para hacer que Donald se mueva en tal sentido.
- Presónele hacia arriba para hacer que Donald atraviese una puerta.
- Presiónele hacia abajo para hacer que Donald se agache.

## Presa del comando!!

Per aiutare Paperino a riavere indietro il numero uno e liberare i tre nipotini imparate a usare il pulsantiera di comando prima di iniziare a giocare.

### 1 Tasto di direzione (Tasto D)

- Premerlo in alto o in basso per muovere la freccia da una selezione all'altra nello schermo di selezione livello.
- Premerlo a sinistra o destra per muovere Paperino.
- Premerlo in alto per fare andare Paperino attraverso le porte.
- Premerlo in basso per fare immergere nell'acqua Paperino.

## Ta kontrollen!

Lär dig att använda styrplattan innan du börjar spela för att kunna hjälpa Kalle att ta tillbaka lyckopengarna och rädda sina tre brorsöner.

### 1) Styrtangenten D (riktangenten)

- Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att flytta pilen från ett val till ett annat på menyn för val av spelstapp STAGE SELECT.
- Vicka styrtangenten D åt höger eller vänster för att förflytta Kalle.
- Vicka styrtangenten D uppåt för att få Kalle att gå genom en dörr.
- Vicka styrtangenten D nedåt för att få Kalle att ducka.

## De besturing!

Om Donald te kunnen helpen de neefjes te redden en de dubbeltjes terug te halen, moet je eerst weten hoe de toetsen van de controller werken.

### 1 Richting toets (R-toets)

- Druk op omhoog of omlaag om de pijl te verplaatsen op het Gebied Keuzescherm.
- Druk op links of rechts om Donald te verplaatsen.
- Druk op omhoog om Donald door een deur te laten lopen.
- Druk op omlaag om Donald te laten bukken.

### 2 Button 1

- At the Story sc[illegible] Stage Select screen
- At the Title screen press to see the Stage Select screen
- Press to continue from the Stage Select screen
- Press to make Donald swing a Hammer or throw a Frisbee (if he has either one). If you press Button 1 while holding the D-Button up, Donald will throw the Frisbee up

### 3 Button 2

- At the Story screens, press to skip to the Stage Select screen
- At the Title screen, press to see the Stage Select screen
- Press to continue from the Stage Select screen
- Press to make Donald jump. (Donald can attack baddies by jumping on them, too.)
- Press to make Donald let go of a rope
- Press repeatedly to keep Donald afloat

### Pause Button on the Power Base

- Press to pause the game during play, and then press again to continue

### 2 Taste 1

[illegible] m das Spielabschn[illegible] Wahlbild zu überspringen

- Drücken Sie diese Taste, um nach Erscheinen des Titelbilds das Spielabschnitt Wahlbild abzurufen
- Drücken Sie diese Taste, um den Spieleinleitungsablauf nach dem Spielabschnitt Wahlbild fortzusetzen
- Drücken Sie diese Taste, wenn Donald einen Hammer schwingen oder ein Frisbee werfen soll (sofern Donald diese Gegenstände besitzt). Wenn Sie die Richtungstaste gedrückt halten und gleichzeitig die Taste 1 drücken, wirft Donald das Frisbee

### 3 Taste 2

- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen der Spielgeschichtenbilder, um das Spielabschnitt Wahlbild zu überspringen
- Drücken Sie diese Taste, um nach Erscheinen des Titelbilds das Spielabschnitt Wahlbild abzurufen
- Drücken Sie diese Taste, um den Spieleinleitungsablauf nach dem Spielabschnitt Wahlbild fortzusetzen
- Drücken Sie diese Taste, wenn Donald springen soll. (Donald kann Feinde angreifen, indem er sie anspringt.)
- Drücken Sie diese Taste, damit Donald ein Seil loslässt
- Drücken Sie diese Taste mehrmals, um Donald beim Schwimmen über Wasser zu halten

### Pausentaste an der Power Base

- Drücken Sie die Pausentaste, um das Spiel zu unterbrechen und noch einmal, um das Spiel fortzusetzen

### 2 Touche 1

- Sur les écrans de l'histoire, appuyez sur cette touche pour passer l'écran de sélection de scène
- Sur l'écran de titre, appuyez pour faire apparaître l'écran de sélection de scène
- Appuyez pour continuer à partir de l'écran de sélection de scène
- Appuyez pour que Donald balance un marteau ou lance un frisbee (s'il possède l'un des deux). Si vous appuyez sur la touche 1 tout en maintenant la touche D enfoncée vers le haut, Donald lance le frisbee vers le haut

### 3 Touche 2

- Sur les écrans de l'histoire, appuyez pour passer à l'écran de sélection de scène
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran de sélection de scène
- Appuyez pour continuer à partir de l'écran de sélection de scène
- Appuyez pour que Donald saute. (Donald peut attaquer les bandits en leur sautant dessus.)
- Appuyez pour que Donald lâche une corde
- Appuyez de façon répétée pour que Donald flotte

### Touche Pause sur la console

- Appuyez pour faire une pause pendant la partie, appuyez de nouveau pour continuer

## 2 Botón 1

- En las pantallas de la historia presiónelo para saltar a la pa[illegible] selección de etapa.
- En la pantalla del título presiónelo para ver la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para continuar desde la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para hacer que Donald blande un martillo o lance un platillo (si posee cualquiera de ellos). Si presiona el botón 1 manteniendo pulsado el botón D hacia arriba, Donald lanzará el platillo hacia arriba.

## Tasto 1

- Agli schermi della storia, premi [illegible] saltare allo schermo di selezio[illegible] livello.
- Alle scherma del titolo premerlo per vedere lo scherma di selezione livello.
- Premerlo per continuare dalla scherma di selezione livello.
- Premerla per fare in modo che Paperino brandisca un martello o lanci un frisbee (se ne possiede uno). Se si preme il tasto 1 mentre si tiene premuto in alto il tasto D, Paperino lancerà il frisbee verso l'alto.

## Knappen 1

- Tryck på knapp 1 när berättelsescenerna visas för att hoppa över till valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 1 när rubrikscenen visas för att gå till valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 1 för att fortsätta vidare från valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 1 för att få Kalle att svänga en hammare eller kasta en frisbee (om han har någon). Kalle kastar frisbeen uppåt om du trycker på knapp 1 samtidigt som du vickar styrtangenten D uppåt.

## Toets 1

- Druk hier tijdens het verhaal op [illegible] het Gebied Keuzescherm over te slaan.
- Druk hierop bij het Titelscherm om het Gebied Keuzescherm te zien.
- Druk hierop om door te gaan bij het Gebied Keuzescherm.
- Druk hierop om Donald een frisbee of een hamer te laten gooien (als hij er een heeft). Als je op omhoog op de D-toets drukt terwijl je op toets 1 drukt, gooit Donald de frisbee omhoog.

## 3 Botón 2

- En las pantallas de la historia presiónelo para saltar a la pantalla de selección de etapa.
- En la pantalla del título presiónelo para ver la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para continuar desde la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para hacer que Donald salte. (Donald también podrá atacar a los malos saltando sobre ellos.)
- Presiónelo para hacer que Donald se mueva por una cuerda.
- Presiónelo repetidamente para mantener a Donald a flote.

## 3 Tasto 2

- Sugli schermi della storia premerlo per saltare allo schermo di selezione livello.
- Alle schermo del titolo premerlo per vedere lo schermo di selezione livello.
- Premerlo per continuare dallo schermo di selezione livello.
- Premerlo per fare saltare Paperino (Paperino può attaccare i mostriciattoli anche saltandoci sopra.)
- Premerlo per fare andare Paperino su una fune.
- Premerlo ripetutamente per mantenere Paperino a galla.

## 3 Knappen 2

- Tryck på knapp 2 när berättelsescenerna visas för att hoppa över valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 2 när rubrikscenen visas för att gå till valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 2 för att fortsätta från valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 2 för att få Kalle att hoppa. (Kalle kan attackera fiender genom att hoppa på dem.)
- Tryck på knapp 2 för att få Kalle att slöpa ett rep.
- Tryck upprepade gånger på knapp 2 för att få Kalle att hålla sig flytande.

## 3 Toets 2

- Druk hier tijdens het verhaal op om het Gebied Keuzescherm over te slaan.
- Druk hierop bij het Titelscherm om het Gebied Keuzescherm te zien.
- Druk hierop om door te gaan bij het Gebied Keuzescherm.
- Druk hierop om Donald te laten springen. (Donald kan de vijanden ook aanvallen als hij springt.)
- Druk hierop om een touw los te laten.
- Druk hierop om Donald te laten zwemmen.

## Botón de pausa de Power Base

- Presiónelo para realizar una pausa durante el juego y vuelva a presionarlo para continuar el juego.

## Tasto di pause sulla power base

- Premerlo per fare una pausa durante il gioco, premerlo di nuovo per riprendere a giocare.

## Pausknappen på spelstation

- Tryck på pausknappen för att ta en paus mitt i spelet och tryck igen på pausknappen när du vill fortsätta spela.

## Pauzetoets op de speelcomputer

- Druk hierop om tijdens het spel te pauzeren, druk nog een keer om verder te gaan.

## Getting Started

Read the story screens to [illegible] how Magica De Spell stole the Lucky Dimes and captured Huey Dewey and Louie. (Or press Button 1 or 2 to skip the screens.) At the Title screen, press Button 1 or 2 again to see the Stage Select screen.

The Stage Select screen is a map that shows Donald and you where the captured nephews and the Lucky Dimes are. (The map for the stolen Lucky Dimes won't appear until Donald rescues all three of his nephews.) Press the D-Button up or down to move the arrow to where you want to go. Then press Button 1 or 2.

## Einleitung

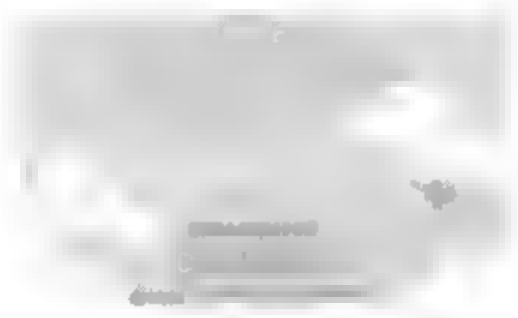
Lesen Sie sich die Spielgeschichte durch. Dort erfahren Sie, wie Magica De Spell die Glückstaler und Trick, Trick und Track an sich gerissen hat. (Oder drücken Sie die Taste 1 oder 2, um die Spielgeschichtenbilder zu überspringen.) Drücken Sie nach Erscheinen des Titelbilds die Taste 1 oder 2 zum Abrufen des Spielabschnitt-Wahlbilds.

Das Spielabschnitt-Wahlbild ist eine Landkarte, die Ihnen und Donald zeigt, wo die gefangenen Neffen und die Glückstaler sind. (Die Karte für die gestohlenen Glückstaler erscheint erst, wenn Donald alle drei seiner Neffen gerettet hat.) Führen Sie den Cursor-Pfeil in die Richtung, die Sie einschlagen möchten, indem Sie Richtungstaste nach oben oder unten drücken, und drücken Sie anschließend die Taste 1 oder 2.

## Préparatifs

Lire les écrans relatant l'histoire pour savoir comment Magica De Spell a volé les pièces porte-bonheur et capturé Riri, Fifi et Loulou. (Ou appuyez sur le touche 1 ou 2 pour passer les écrans.) Sur l'écran de titre, appuyez de nouveau sur le touche 1 ou 2 pour voir l'écran de sélection de scène.

L'écran de sélection de scène est une carte qui vous montre où se trouvent les neveux et les pièces porte-bonheur. (La carte des pièces porte-bonheur volées n'apparaît pas tant que Donald n'a pas trouvé ses trois neveux.) Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour diriger la flèche dans la direction souhaitée, puis appuyez sur le touche 1 ou 2.



## Preparativos

Lea las pantallas de la historia para enterarse de cómo Magica De Spell robó las monedas de la suerte y capturó a Huey, Dewey y Louie. (O presione el botón 1 o 2 para saltar las pantallas.) En la pantalla del título presione de nuevo el botón 1 o 2 para pasar a la pantalla de selección de etapa.

La pantalla de selección de etapa es un mapa que muestra el lugar en el que se encuentran los sobrinos de Donald y las monedas de la suerte. (El mapa para las monedas de la suerte rotadas no aparecerá hasta que Donald logre rescatar a sus tres sobrinos.) Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para mover la flecha hasta el lugar al que desea ir, y después presione el botón 1 o 2.

## Preparativi

Leggere gli schermi della storia per vedere come Amelia ha rubato, cioè, e ha catturato Qui, Quo e Qua. (O premete il tasto 1 o 2 per saltare questi schermi.) Alla schermo del titolo premete il tasto 1 o 2 di nuovo per vedere lo schermo di selezione livelli.

Lo schermo di selezione livelli mostra a voi e a Paperino dove sono i nipoti e i dolci. (La mappa dei dolci rubati non appare fino a quando Paperino non ha liberato tutti e tre i nipoti.) Premere il tasto D sopra o sotto per muovere la freccia dove volete andare, premete quindi il tasto 1 o 2.

## Spelstart

Läs texten på berättelsescenerna för att få reda på hur det gick till när Magica de Hex stal lyckopengarna och rövade bort Knatte, Fnatte och Tjatte. (Eller tryck på knapp 1 eller 2 för att hoppa över berättelsescenerna.) Tryck igen på knapp 1 eller 2 för att gå till valmenyn STAGE SELECT när rubrikscenen visas.

Valmenyn STAGE SELECT är i själva verket en karta som visar Kalle var de trillångatagna broraöverna och lyckopengarna befinner sig. (Kartan som visar var de stulna lyckopengarna är visas inte förrän Kalle har räddat alla de tre broraöverna.) Vicka styrtangenten D för att flytta pilen och markera vart du vill gå och tryck sedan på knapp 1 eller knapp 2 för att mata in ditt val.

## Het spel starten

Lees eerst het verhaal om te weten te komen hoe Magica de geluksdubbeltjes heeft gestolen en Kwik, Kwek en Kwak heeft ontvoerd. (Of druk op toets 1 of 2 om dit over te slaan.) Druk bij het Titelscherm op toets 1 of 2 om het Gebied Keuzescherm te zien.

Op de kaart op het Gebied Keuzescherm kunnen jij en Donald zien waar de gevangen neefjes en de dubbeltjes zijn. (Je ziet pas waar de dubbeltjes zijn als Donald alle drie de neefjes heeft gered.) Druk op omhoog of omlaag op de R toets om de pijl bij het gebied te zetten waar je heen wilt gaan en druk dan op toets 1 of 2.

begin each stage [illegible] This screen shows you [illegible] ation

- Stage number
- The number of players left
- Your score

When you clear a Stage, the Stage Clear screen appears. The screen shows you the following information

- Stage number
- Time Bonus (if you earned any)
- Your score

Beginn eines Spiel[illegible] Spielstandsbild, das folge[illegible] enthält

- Spielabschnittnummer
- Die Anzahl der restlichen S[illegible]
- Ihr Punktestand

Nach Beendung eines Spielabschnitt s[illegible] heint das Spielabschnitt-Endbild. Dieses Bild zeigt folgende Informationen

1. Spielabschnittnummer
2. Zeitbonus (sofern Sie sich einen verdient haben)
3. Ihr Punktestand

[illegible] Lorsque vous terminez une scène, l'écran de [illegible] de scène apparaît. L'écran vous apporte les [illegible] nformations suivantes

- Numéro de scène
- Le nombre de joueur[illegible]
- Votre score

Lorsque vous terminez une scène, l'écran de [illegible] de scène apparaît. L'écran vous apporte les [illegible] nformations suivantes

1. Numéro de scène
2. Bonus de temps (si vous en avez obtenu)
3. Votre score

Antes de comenzar cada etapa aparecerá la pantalla de estado. Esta pantalla le mostrará la información siguiente:

1. Numero de etapa
2. Numero de jugadores restantes
3. Su puntuación

Prima di [illegible] appare l[illegible] schermo vi [illegible] informazioni:

1. Numero di livello
2. Numero di giocatori [illegible]
3. Il vostro punteggio

[illegible] r[illegible] regint zie je het Stat[illegible]s Scherm. Op dit scherm zie je de volgende dingen:

1. Speletappens nummer
2. Antal återstående spelfigure
3. Din poäng SCORE

[illegible] zie je het Stat[illegible]s Scherm. Op dit scherm zie je de volgende dingen:

1. Gebied nummer
2. Aantal overgebleven Levens
3. Jouw score

2. Cuando finalice una etapa aparecerá la pantalla de fin de etapa. Esta pantalla le mostrará la información siguiente:

1. Numero de etapa
2. Gratificación por tiempo (si la obtiene)
3. Su puntuacion

2. Quando terminate un livello appare lo schermo di fine livello. Lo schermo vi dà le seguenti informazioni:

1. Numero di livello
2. Tempo premio (se ne avete ottenuto)
3. Il vostro punteggio

2. Menyn för bonuspoäng STAGE CLEAR visas varje gång du avslutat en spelstapp. Menyn ger följande information:

1. Speletappens nummer
2. Bonuspoäng för återstående tid TIME BONUS (om du har någon)
3. Din poäng SCORE

Als je een gebied af hebt gemaakt zie je het Einde Gebied Scherm. Op dit scherm zie je de volgende dingen:

1. Gebied nummer
2. Tijd Bonus (als je die hebt)
3. Jouw score

## Donald! Hurry!

Donald must rescue his nep[illegible] fou Lucky Dimes But there [illegible] me Keep your eye on the Time Bar at [illegible] the screen When it s blue Donald [illegible] k But when it turns yellow Donald mu[illegible] cause soon it will turn red — and tha[illegible] ger!

Time Bar

## End of Game and Continue Game

If Donald is hurt twice runs out of time or falls to the bottom of the screen you lose one player When you lose all three players the Continue? screen appears If you wish to continue press Button 1 or 2 You can play the same stage or a different one To end the game press the D-Button to move the arrow to No and press Button 1 or 2 The Game Over screen appears

## Donald! Schnell!

Donald muß seine Neffen [illegible] Glücksteine wiederbeschaf[illegible] allerdings nicht Werfen Sie [illegible] Zeitbalken am unteren Bilds[illegible] Balken blau ist alles in Ordnung We[illegible] Balken jedoch auf Gelb muß sich Donald be[illegible] da der Balken in Kürze auf Rot wechseln wird und das bedeutet Gefahr!

Zeitbalken

## Spielende und -fortsetzung

Wenn Donald zweimal verletzt wird oder keine Zeit mehr hat oder zum Boden des Bildschirms herunterfällt verlieren Sie einen Spieler Bei Verlust sämtlicher Spieler erscheint die Abfrage CONTINUE? (fortsetzen?) auf dem Bildschirm Drücken Sie hiernach die Taste 1 oder 2 wenn Sie das Spiel fortsetzen den gleichen Spielabschnitt noch einmal spielen oder einen neuen Abschnitt starten möchten Falls Sie das Spiel nicht fortsetzen möchten führen Sie den Cursor Pfeil mit der Richtungstaste auf NO und drücken Sie die Taste 1 oder 2 Hiernach erscheint das Spielende-Bild mit der Meldung GAME OVER

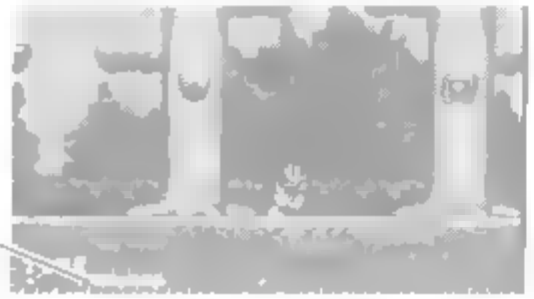
## Dépêche-toi Donald!

Donald doit secourir ses neveux et récupérer les quatre pièces porte-bonheur Cependant il n a pas beaucoup de temps Surveillez la barre de temps en bas de l écran Quand elle est bleue tout va bien pour Donald Mais quand la barre devient jaune Donald doit se dépêcher car elle va devenir rouge bientôt et c est dangereux

Barre de temps

## Fin de la partie et poursuite de la partie

Si Donald est blessé deux fois atteint le temps limite ou tombe en bas de l écran vous perdez un joueur Lorsque vous avez perdu les trois joueurs l écran Continue? (poursuite?) apparaît Si vous souhaitez continuer appuyez sur la touche 1 ou 2 Vous pouvez jouer sur la même scène ou sur une autre Pour terminer la partie appuyez sur la touche D pour mettre la flèche sur Ne (non) et appuyez sur la touche 1 ou 2 L écran de fin de la partie apparaît



## ¡Dése prisa Donald!

Donald deberá rescatar a sus sobrinos y hacerse con las cuatro monedas de la suerte robadas. Pero no tiene demasiado tiempo. No pierda de vista la barra de tiempo de la parte inferior de la pantalla. Cuando sea azul Donald estará trabajando bien. Pero cuando se vuelva amarilla, Donald deberá apresurarse porque pronto se volverá roja, ¡y esto significa peligro!

1 Barra de tiempo

## Paperino! Sbrigati!

Paperino deve liberare i suoi nipotini, riprendere quattro decini. Ma non ce così tanto tempo. Tenete gli occhi puntati sulla barra del tempo sul fondo dello schermo. Quando è blu, Paperino sta andando bene. Ma quando diventa gialla, Paperino deve muoversi perché presto diventerà rossa — e questo significa pericolo!

1 Barra del tempo

## Kalle! Skynda på!

Kalle måste rädda sina brorsöner och ta tillbaka de fyra lyckostantarna. Men han har inte mycket tid. Håll ett öga på stapeln på tiduret i bildskärmens nederkant. Kalle klarar sig bra så länge stapeln är blå. Men Kalle måste skynda sig så fort stapeln blir gul. Är kort efter det kommer den att byta färg till rött och det betyder fara å färda!

1 Tidur

## Opschieten Donald!

Donald moet zijn neefjes redden en de dubbeltjes zoeken, maar je hebt niet veel tijd. Blijf goed naar de Tijd Meter aan de onderkant van het scherm kijken. Als die blauw is is er niets aan de hand, maar als hij geel wordt, moet Donald ep gaan schieten. Daarna wordt hij rood en dat is erg gevaarlijk!

1 Tijd meter

## Fin y continuación del juego

Si Donald recibe dos impactos, se acaba el tiempo, o cae hasta la parte inferior de la pantalla, usted perderá un jugador. Cuando haya perdido sus tres jugadores, aparecerá la pantalla de continuación. Continua? Si desea continuar, presiona el botón 1 o 2. Usted podrá jugar en la misma etapa o en otra diferente. Para finalizar el juego, presiona el botón D hacia arriba para mover la flecha hasta No y después presiona el botón 1 o 2. Aparecerá la pantalla de fin del juego, Game Over.

## Fine del gioco e continuazione

Se Paperino viene colpito due volte, il tempo a disposizione finisce o Paperino cada sul fondo dello schermo, perdete un giocatore. Quando perdete tutti e tre giocatori, appare lo schermo Continua? (Continuate?). Se volete continuare, premete il tasto 1 o 2. Potete giocare nello stesso livello o in uno diverso. Per finire il gioco, premete il tasto D per muovere la freccia su No e premete il tasto 1 o 2. Appare lo schermo di fine gioco.

## Spelets slut GAME OVER och fortsättning CONTINUE

Du förlorar en spelfigur om Kalle skadas två gånger, faller till bildskärmens nedre kant eller om tiden går ut. Valmenyn CONTINUE? visas efter att du förlorat alla dina tre spelfigurer. Tryck på knapp 1 eller knapp 2 om du vill fortsätta spela. Du kan spela om samma spelstapp eller välja en ny. Vicka styrtangenten D för att flytta pilen upp till ordet NO om du vill avsluta spelet och tryck sedan på knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val. Orden GAME OVER (spelet slut) visas på bildskärmen.

## Einde van het spel en Doorgeen

Als Donald twee keer geraakt wordt van het scherm valt of de tijd op is verliest hij een leven. Als je alle drie de levens hebt verloren zie je het Continue scherm. Als je door wilt gaan moet je op toets 1 of 2 drukken. Je kunt nu in hetzelfde of een ander gebied doorspelen. Als je wilt stoppen moet je de pijl met de R toets bij NO zetten en op toets 1 of 2 drukken. Je ziet dan het Game Over Scherm.

## Donald's Items

Items appear when Dona[illegible]
He can get items by ru[illegible]
on them

Treasure Boxes These also [illegible] them open!

2 Hammer Donald starts his quest with this device

Frisbee Donald can throw it and attack baddies from a distance

4 1Up This gives you an extra player

5 Keys These open locked doors

6 Stars Grab these to make Donald swing his Hammer or throw his Frisbee faster Picking up five of these makes him temporarily invincible (The diamond shapes that appear on the top left corner of the screen show you how many Stars you have )

## Donalds Gegenstände

Gegenstände erscheinen wenn Don[illegible] die Bösewichte erledigt Er kann sich die [illegible]stände aneignen indem er über die Gegenstände läuft oder auf sie springt

1 Schatzkisten Diese Kisten enthalten nützliche Gegenstände Brechen Sie die Kisten auf!

2 Hammer Donald ist bei Spielbeginn zunächst nur mit einem Hammer ausgerüstet

3 Frisbee Donald ist ein geübter Frisbee Werfer und kann Feinde damit aus der Entfernung angreifen

4 1UP Hierfür erhalten Sie einen zusätzlichen Spieler

5 Schlüssel Mit diesen Schlüsseln lassen sich verschlossene Türen öffnen

6 Sterne Greifen Sie sich diese Sterne damit Donald seinen Hammer schneller schwingt bzw sein Frisbee schneller wirft Der Besitz von fünf Sternen macht Donald vorübergehend unbesiegbar (Die Diamantensymbole die in der oberen linken Bildschirmecke erscheinen zeigen wieviele Sterne Sie jeweils besitzen )

## Les objets de Donald

Des objets apparaissent quand Donald détruit certains bandits. Il peut attraper les objets en courant ou en sautant dessus

1 Coffres de trésor Ils contiennent des objets Détruisez-les pour les ouvrir!

2 Marteau Donald commence sa recherche avec cet outil

3 Frisbee Donald peut le lancer pour attaquer les ennemis à distance

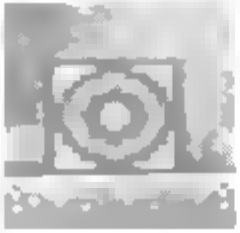
4 1Up Vous donne un joueur supplémentaire

5 Clés Permettent d ouvrir les portes verrouillées

6 Etoiles Attrapez-les pour que Donald puisse faire tournoyer son marteau ou lancer le frisbee plus rapidement S il réussit à prendre cinq étoiles il est invincible temporairement. (Les symboles en forme de diamant qui apparaissent dans le coin supérieur gauche de l écran indique le nombre d étoiles que vous possédez )

2

3



4

5

6

## Ítemes de Donald

Cuando Donald derrote a cierto malvados aparecerán ítemes. E[illegible] a obtener ítemes corriendo o saltando sobre ellos.

Cofres de tesoros. También contienen ítemes. ¡Rompa y ábralos.

Martillo. Donald empezará su aventura con este dispositivo.

3 Platillo. Donald podrá lanzarlo y atacar a malvados desde cierta distancia.

4 1Up. Esto le ofrecerá un jugador extra.

5 Llaves. Abren puertas cerradas.

6 Estrellas. Tome estas estrellas para que Donald blanda su martillo o lance su platillo con mayor rapidez. Si toma cinco estrellas, Donald se volverá temporalmente invencible. (Las formas de diamante que aparecen en la esquina superior izquierda de la pantalla muestran cuántas estrellas posee.)

## Gli elementi di Paperino

Gli elementi appaiono quando Paperino distrugge certi mostriciattoli. Potete ottenere degli elementi camminandoci o saltandoci sopra.

1 Scatole del tesoro. Contengono sempre degli elementi. Rompetele per aprirle!

2 Martello. Paperino comincia la sua lotta con questo oggetto.

3 Frisbee. Paperino può lanciarlo e attaccare i mostriciattoli a distanza.

4 Piu 1. Vi dà un giocatore extra.

5 Chiavi. Apre le porte chiuse.

6 Stelle. Tenetele per fare roteare a Paperino il suo martello o fare lanciare il suo frisbee più velocemente. Prendendone cinque vi rende temporaneamente invincibile. (La forma a diamante che appare sul lato sinistro in alto dello schermo vi mostra quante stelle avete.)

## Föremålen

Föremål visar sig efter [illegible] Kalle gjort slut på vissa fiender. Han kan plocka upp föremålen genom att gå på eller hoppa på dem.

1 Skattkistor. Kistorna innehåller föremål de också. Öppna dem!

2 Hammare. Kalle börjar sin färd med detta föremål.

3 Frisbee. Kalle kan kasta frisbeen för att anfalla fiender som befinner sig på avstånd.

4 1UP. Kalle får en extra spelfigur när han går på det här föremålet.

5 Nycklar. Nycklarna öppnar stängda dörrar.

6 Stjärnor. Gå på en stjärna för att få Kalle att svänga sin hammare eller kasta frisbees fortare. Kalle blir osårbar för ett kort tag om han lyckas plocka upp fem stjärnor. (De diamantformade tecknen bildskärmens övre vänstra hörn visar hur många stjärnor du tagit.)

## Donald's voorwerpen

Als Donald bepaalde vijanden verslaat, verschijnen er voorwerpen. Pak deze voorwerpen door erop te springen of overheen te lopen.

1 Schatkisten. Hier zitten voorwerpen in. Breek ze open!

2 Hamer. Donald begint zijn avontuur met dit wapen.

3 Frisbee. Donald kan hiermee vijanden aanvallen die op een afstand staan.

4 1Up. Je krijgt een extra leven.

5 Sleutels. Hiermee kun je gesloten deuren openen.

6 Sterren. Als je deze pakt, kan Donald zijn hamers of frisbees snellar gooien. Als je er vijf heeft gepakt is Donald even onkwetsbaar. (De diamantvormen die in de linker bovenhoek verschijnen geven een hoeveel sterren je al hebt.)

Large Gems (Blue [illegible] your score

Kleine Edelsteine (gelb) Diese Edelsteine fügen Ihrem Spielstand 500 Punkte hinzu

Große Edelsteine (blau) Diese Edelsteine fügen Ihrem Spielstand 1 000 Punkte hinzu

Petites pierres précieuses [illegible] 500 points à votre score

8 Grandes pierres précieuses (Bleues) Elles ajoutent 1 000 points à votre score

## Donald's Dangerous Adventures

To save his nephews and restore the Lucky Dimes Donald journeys through six thrilling stages. In the final stage Donald confronts wicked Magica De Spell in her creepy castle!

1 **The Northern Woods**

Venture into the wilderness where mushrooms hop and spiders crawl. Keep in mind that busy beavers are mean and buzzing bees sting. The branches are slippery, so watch your step!

## Donalds gefährliche Abenteuer

Donald bahnt sich seinen Weg durch sechs aufregende Spielabschnitte, um seine Neffen zu retten und die Glückstaler wiederzubeschaffen. Im letzten Abschnitt konfrontiert Donald die übelgesinnte Magica De Spell in ihrem Spukschloß!

1 **Die nördlichen Wälder**

Streifen Sie durch die Wälder, wo Pilze durch die Gegend hüpfen und Spinnen herumkrabbeln. Denken Sie daran, daß die sting nagenden Bieber übel gelaunte Biester sind und die herumschwirrenden Bienen stechen.

## Les aventures dangereuses de Donald

Pour secourir ses neveux et récupérer les pièces porte-bonheur, Donald voyage à travers six scènes palpitantes. Dans la scène finale, Donald affronte la sorcière Magica De Spell dans son effrayant château!

1 **Les bois du Nord**

Aventurez-vous dans ce monde sauvage où les champignons sautent et les araignées rampent. N'oubliez pas que les castors affairés sont méchants et que les abeilles bourdonnantes piquent. Faites attention où vous marchez car les branches sont glissantes!

8

[illegible] pequeñas (amarillas) [illegible] aden 500 pun os a su [illegible]ntuación

L[illegible] mas grandes (azules) A[illegible] 1 000 puntos a su puntuac[illegible]

Piccole pietre (gialle) Vi aggiunge 500 punti al punteggio

Grandi pietre (blu) Vi aggiunge 1 000 punti al punteggio.

Små ädelstenar (gula) ger 50u extrapoäng

Stora ädelstenar (blå) ger 1 000 extrapoäng

Kleine juwelen (Ge[illegible]e krijgt 50 punten bij je score

Grote juwelen (Blauw) Je krijgt 1 000 punten bij je score

## Aventuras peligrosas de Donald

Para rescatar a sus sobrinos y hacerse con las monedas de la suerte robadas Donald tendrá que viajar a través de seis emocionantes etapas ¡En la etapa final Donald se enfrentará con Magica De Spell en su espeluznante castillo

**Bosques del norte**

Aventurese en los desiertos páramos donde salten setas y pululen arañas Tenga en cuenta que los ocupados castores son malos y las zumbantes abejas pican ¡Las ramas son resbaladizas por lo que tendrá que tener cuidado con la que pisa!

## La pericolose avventure di Paperino

Per salvare i suoi nipotini e prendere i dadi Paperino viaggia attraverso sei livelli di paura Nel livello finale Donald si batte con la maga Amelia nel suo terrificante castello!

1 **I boschi del nord**

Un avventura nel mondo selvaggio dove i funghi saltano e i ragni strisciano Tenete bene in mente che i laboriosi castori sono poco carini con voi e le api pungono I rami del fiume sono scivolosi fate attenzione a dove mettete i piedi!

## Kalles farliga äventyr

Kalle färdas genom sex spännande världar för att leta upp och rädda sina brorsöner och ta tillbaka lyckopengarna Han tar sig in den elaka Magica de Hex i hennes läskiga borg i den sista spelstappen!

1 **De norra skogarna**

Färdas i vildmarken där svampar hopper och spindlar kräla omkring Håll i minnet att upptagna bävrar är elaka och att de surrande bina sticks Grenarna är hala så se upp var du sätter fötterna!

## Donald's gevaarlijke avonturen

Donald moet door zes gevaarlijke landen reizen om zijn neefjes en de dubbeltjes te redden Na het laatste land moet hij het opnemen tegen Zwarte Magica in haar beteverde kasteel!

1 **Het noordelijke woud**

Reis door de wildernis waar de paddestoelen springen en de spinnen kruipen Kijk goed uit voor de gemene bevers en de stekende bijen De takken zijn erg glad pas dus op waar je loopt!

### The Great American Forest

Carefully leap across gushing wa[illegible] step and you're food for the snap[illegible] Hop on green turtles and jump [illegible] ready for a wet and wild trek!

### The Andes Mountains

Club throwing shamans and enchanted pots come your way — these towering mountains are threatening! Racing down the steep slopes will leave you breathless. The air is thin but you've gotta win!

### 4 The Tropical Isles

Brave crazed islesmen and statues that spew forth red-hot flames. In the dark, dreary cave dodge flying balls of fire and flapping bats. Be extra careful when crossing pools of hot, bubbly lava [illegible] if you trip, you're toast!

### Der Große Amerikanische Wald

Springen Sie vorsichtig über reißen[illegible] ein falscher Tritt, und Sie sind Futte[illegible] gefräßigen Fische! Hüpfen Sie auf grüne Schildkröten und springen Sie auf Schlange[illegible] Machen Sie sich auf einen nassen Marsch d[illegible] die Wildnis geht!

### 3 Hoch in den Anden

Hier begegnen Sie knüppelschwingenden Schamanen und verzauberten Töpfen. Jawohl, diese riesigen Berge über ihnen sind furchteinflößend! Die steilen Hänge herunterrennend kommen Sie ganz schön aus der Puste. Die Luft ist dünn, aber Sie müssen gewinnen!

### 4 Die tropischen Inseln

Mutige, dies verrückte Inselenwohner und heiße feuerrote Flammen speiende Statuen warten hier auf Sie. Weichen Sie in der dunklen, feuchtkalten Höhle herangeflogenen Feuerbällen und kreischenden Fledermäusen aus. Überqueren Sie die heißbrodelnden Lavapfützen mit besonderer Vorsicht. Ein Ausrutscher und Sie werden geröstet!

### La grande forêt américaine

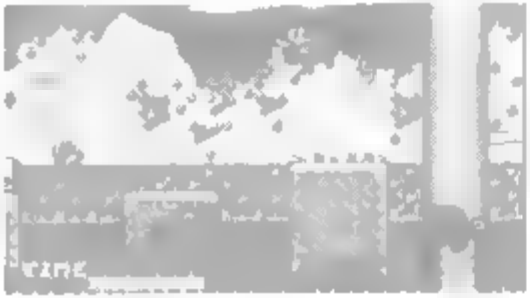
Bondissez avec soin entre les eaux jaillis[illegible] un faux pas et vous servirez de repas aux poissons sauvages! Sautez sur les tortues [illegible] et sur les serpents! Soyez prêt pour une expédition mouillée et sauvage!

### 3 Les montagnes des Andes

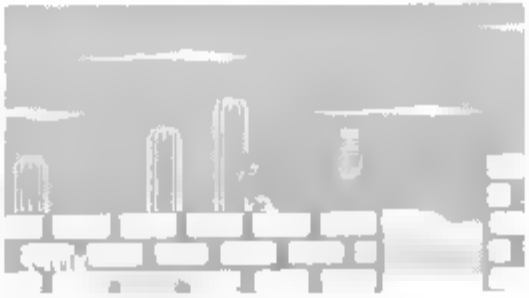
Vous rencontrez des shamans qui lancent des clubs et des pots enchantés: ces hautes montagnes sont menaçantes. Vous perdrez votre souffle à descendre les pentes abruptes. L'air est rare mais vous devez gagner!

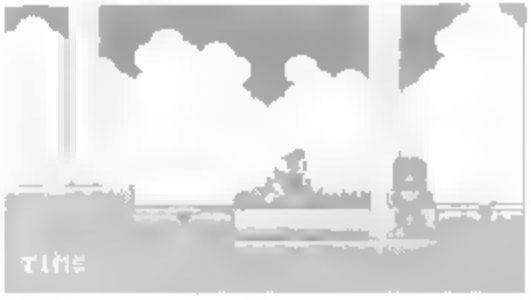
### 4 Les îles tropicales

Des hommes de tribus courageux et fous et des statues qui crachent des flammes brulantes et rougeoyantes. Dans l'obscurité des cavernes effrayantes, des boules de feu volantes et des chauve-souris qui battent des ailes. Faites attention quand vous traversez des mares de lave bouillonnante: si vous glissez, vous êtes cuit!




3





**La gran selva americana**

Salte cuidadosamente e treave agua que salta e chorros un p en falso y será pasto de los ordientes peces salvajes Pa jando salto sobre las tortugas verdes y salte sobre las serpientes ¡Prepárese para un viaje humedo y salvaje!

**La grande foresta americana**

Saltellate con attenzione sulle acque ribollenti — un passo falso e siete cibo per i pesci dal morso selvaggio Saltellate sulle grandi tartarughe e saltate sui serpenti Preparatevi per un escursione umida e selvaggia!

**Storskogen**

Var försiktig när du hoppa ove de skummande vattnen ett felsteg och du blir mat åt de snappande fiskarna Hoppa på de gröna sköldpaddorna och stampa på ormar! Gör dig redo för en våt och vild färd!

**Het grote amerikaanse bos**

Spring voorzichtig over het kolkend water — één foute beweging en je bent vissevoer Spring op de groe schildpadden en over de gevaarlijke slangen Maak je klaar voor een weelde en natte reis

**Los Andes**

En su camino se interpondrán shamans que lanzan garretes y potes encantados ¡estas encumbradas montañas son aterradoras! El bajar por las escalonadas pendientes le dejara sin aliento ¡El aire es escaso pero usted tiene que vencer!

3 **Le Ande**

Sciamani che lanciano cleve e vasi incantati vengono verso di voi — queste enormi montagne sono minacciose! Correre in basso verso rapide discese vi lascia senza fiato L aria è rarefatta ma dovete andare avanti!

3 **Anderna**

Klubbkastande shamaner och förhäxande krukor kommer i din väg och de här höga bergen ser hotfulla ut! Att ta dig ner längs de branta slutningarna kommer att ta andan ur dig Luften är tunn men du måste klara det!

3 **Het andes gebergte**

Bijl-gooiende bergbewoners en betoverde potten vallen je aan — deze hoge bergen zijn erg gevaarlijk! Ren snel van de schuine hellingen Het is erg zwaar maar je moet winnen!

4 **Islas tropicales**

Tribus de feroces guerreros y estatuas que vomitan llamas En la obscuridad de una sombría caverna esquive bolas de fuego voladoras y murciélagos aterradores Tenga mucho cuidado cuando atraviese lagunas de lava ardiente y burbujeante porque si se cae morirá ito!

4 **Le isole tropicali**

Tribù di uomini coraggiosi e impazziti e statue che buttano fuoco fiamme rosse di fuoco Nel buio cupo cavernoso palle di fuoco che si vanno improvvisamente e pipistrelli volanti Fate particolarmente attenzione quando attraversate le piscine di acqua bollente lava incandescente — se cadete siete fritti!

4 **De tropische eilanden**

Vecht tegen gekke kannibalen en pas op voor vuurspuwende standbeelden Ontwijk de vliegende vuurballen en duikende vleermuizen in de donkere vochtige grot Pas goed op bij de hete lavapoelen als je valt wordt je gebakken!

### The Pyramids

[illegible]ke shadowy bat [illegible] n the dry dese[illegible] ape [illegible]ippery sand ' aps In the pyramid dead [illegible]n es come alive and poisonous snakes lurk! [illegible] 1 maze is full of surpr ses!

### 5 Die Pyramiden

In der staubtrockenen Wüs[illegible]e ern[illegible] von flügelschwingenden Fled[illegible] begrüßt obwohl diese nicht die einz[illegible]nwesen h[illegible] sind denn tödliche Skorpio[illegible]s auch Ratten Sie sich mit geübten Sprüngen vor den hinterhältigen und rutschigen Sandfallen In der Pyramide werden tote Mumien plötzlich lebendig und in den Ecken lauern giftige Schlangen! Dieser antike Irrgarten ist voller Überraschungen

### Les pyramides

Des chauve-souris effrayd[illegible]e des sc[illegible] mortels vous attendent dans le désert Continu[illegible] à sauter pour éviter les crevasses de sables mouvants Dans la pyramide des momies se réveillent et des serpents vénimeux grouillent! Ce ancien labyrinthe est rempl de surprises!

### The South Pole

Brr! You re caught in a heavy snowstorm! Slide on chunks of ice and tackle vicious ice monsters The snowmen in the freezing caves aren t as friendly as they look! If you survive this chilling stage you re bound for Magica s castle!

### 6 Der Südpol

Brrr! Sie werden von einem eisigen Schneesturm gebeutelt Hier müssen Sie auf Eisklumpen herumschliddern und angreifende Eismonster abwehren Die Schneemänner in den eiskalten Höhlen sind auch nicht so freundlich wie sie aussehen! Wenn Sie es schaffen sich durch diese unwirsche Eiswüste zu kämpfen wartet als nächstes Magicas Schloß auf Sie!

### 6 Le pôle Sud

Brr! Vous êtes pris dans une effroyable tempête de neige! Glissez sur des blocs de glace et affrontez des monstres de glace perfides Les bonhommes de neige des cavernes glacées ne sont pas aussi gentils qu ils paraissent! Si vous survivez à cette scène glaciale vous êtes bon pour le château de Magica!

### Magica s Castle

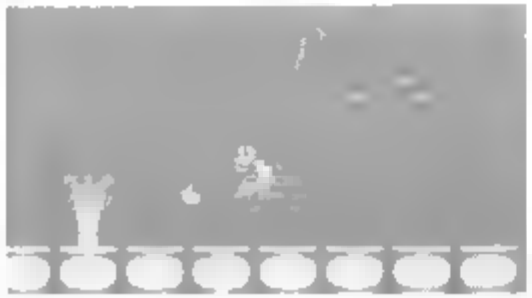
Skeletons in silk hats and tricky poltergeists Spooky mirrors and haunted portraits They re all out to get you! But you must go on Magica s chamber s just a step away!

### 7 Magicas Spukschloß

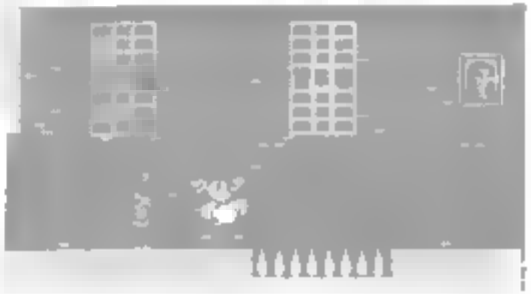
Hier haben es Skelette mit Seidenhütchen und hinterhältige Poltergeister auf Sie abgesehen Verhexte Spiegel zeigen schaurige Porträts und verfolgen Sie Aber egal Sie müssen weiter denn Magicas Kammer ist jetzt nur noch ein paar Schritte entfernt

### 7 Le château de Magica

Des squelettes vêtus de chapeau en soie et des esprits fourbes Des miroirs fantômes et des portraits hantés Ils sont là pour vous mais ne reculez pas! La chambre de Magica est si proche



8



5 **Pirámides**

Más sombríos murciélagos y escorpiones mortíferos le recibirán en el seco desierto. Salta continuamente para escapar de las resbaladizas tampas de arena. ¡En la pirámide las momias colorarán vida y se encuentran al acache serpentes venenosas! ¡Este antiguo laberinto está lleno de sorpresas!

**Le piramidi**

I pur oscuri pipistrelli e scorpioni mortali vi aspettano nell asciutto deserto. Continuate a saltare per evitare le trappole nascoste nella sabbia. Nella piramide mummie ritornano in vita e serpenti velenosi sono in agguato! Questo antico labirinto è pieno di sorprese!

5 **Pyramiderna**

Fler odrägliga fladdermöss och dödliga skorpioner lär emot dig i den torra öknen. Sluta inte hoppa för att ta dig undan de hala sandfällorna. Döda mumier och giftiga ormar lurar inuti pyramiderna! Den här antika labyrinten är full av överraskningar.

5 **De piramides**

In de droge woestijn kom je allemaal duistere vleermuizen en dodelijke schorpioenen tegen. Spring snel weg voor de gevaarlijke zandvallen. In de piramides meet je het opnemen tegen enge mummies en giftige slangen. Dit oude doolhof zit vol met verrassingen.

6 **El Polo Sur**

¡Brrr! ¡Usted se encuentra atrapado en una tremenda tormenta de nieve! Deslicese sobre bloques de hielo y pelee contra horribles monstruos de hielo. ¡Los hombres de nive de las congeladas cavernas no son tan amistosos como parecen! ¡Si logra salir con vida de este espeluznante etapa se encontrará con el castillo de Magica!

6 **Il Polo Sud**

Brrr! Siete intrappolati da una tempesta di neve! Scivolate su grossi pezzi di ghiaccio e afferrate i mostri di ghiaccio maligni. Gli uomini di neve all interno delle cave ghiacciate non sono così amichevoli come possono sembrare! Se sopravvivete a questo livello siete pronti per il castello di Amelia!

6 **Sydpolen**

Brrr! Du har fångats i en snöstorm! Glid fram på isflak och ta dig en grymma is-monster. Snömännen i de iskalla grottorna är inte så snälla som de ser ut! Efter att du överlevt den här kyliga spelstappen är det dags att ta dig in i Magicas borg!

6 **De zuidpool**

Koud! Je zit midden in een zware sneeuwstorm! Glij over de ijsschotsen en versla de ijsmonsters. De Sneeuwmannen zijn niet zo leuk als ze er uit zien! Als je dit vreselijke gebied overleeft kom je in de buurt van Zwarte Magica's kasteel!

7 **Castillo de Magica**

Esqueletos con sombreros de seda y astutos duendes. Espejos lenteamales y retratos encantados ¡Todos están en pespere de poder cazarle! ¡Pero usted tendrá que seguir avanzando! ¡La cámara de Magica es encuentra a un paso!

7 **Il castello di Amelia**

Scheletri con cappelli di seta e spiriti vi fanno dei brutti tiri. Specchi spettrali e ritratti infestati da apparizioni. Vi stanno tutti aspettando! Ma voi dovete proseguire! La camera di Amelia è sole ad un passo!

7 **Magicas borg**

Skelett sammets-hattar och förrädiska förhäxade andar. Spökliga speglar och förtrollade porträtt. De är alla ute efter dig! Men du måste fortsätta! Magicas kammare är inte långt bort!

7 **Magica's kasteel**

Schreeuwende skeletten en gemene geesten. Spookachtige spiegels en betoverde portretten. Ze willen je allemaal pakken maar jij gaat door. Magica's kamer is nu niet zo ver meer!

## Dime-Hunting Hints

- Learn how all the different bad [illegible] easier for you to defeat them
- Donald can reach high places [illegible] baddies
- Donald can't use the Hammer or the Frisbee while swimming
- Remember: when you lose one player, you also lose any Keys or Stars you have picked up
- Don't waste any time! If you finish a Stage fast enough, you earn a Time Bonus

## Tips zum Auffinden der Glückstaler

- Merken Sie sich die typischen Bewegungen der einzelnen Kreaturen. Es wird Ihnen helfen, die Bösewichter schneller zu erledigen
- Donald kann hochgelegene Plätze erreichen, indem er auf Feinde springt und von diesen hochschnellt
- Beim Schwimmen kann Donald seinen Hammer und sein Frisbee nicht benutzen
- Bedenken Sie: Wenn Sie einen Spieler verlieren sind auch die bis dahin gesammelten Schlüssel und Sterne verloren
- Verschwenden Sie keine Zeit, denn am Ende eines schnell und erfolgreich beendeten Spielabschnitts wartet ein Zeitbonus auf Sie

## Conseils utiles

- Observez le comportement des bandits. Il vous sera plus facile de les vaincre
- Donald peut atteindre des endroits surélevés en sautant sur les bandits
- Donald ne peut pas utiliser le marteau ou le frisbee pendant qu'il nage
- Souvenez-vous, quand vous perdez un joueur vous perdez également toutes les clés ou les étoiles que vous possédez
- Ne perdez pas de temps! Si vous terminez une scène rapidement, vous obtenez un bonus de temps

## Sugerencias para el juego

- Aprenda cómo se mueven los diferentes malvados. De esta forma será más fácil derrotarlos
- Donald podrá alcanzar lugares elevados rebotando sobre los malvados
- Donald no podrá amplear al martillo ni platillos mientras esté nadando
- Recuerde: cuando pierda un jugador también perderá las llaves y estrellas que haya adquirido
- ¡No gasta tiempo! Si finaliza una etapa con suficiente rapidez obtendrá puntos extra

## Suggerimenti per la caccia al decino

- Imparate come si muovono diversi maligni. Sarà più facile distuggerli
- Paperina può raggiungere posti più alti facendo fuori i mostriciattoli
- Paperino non può usare il martello o il frisbee quando sta nuotando
- Ricordate: quando perdete un giocatore perdete anche qualsiasi chiave e stella abbiate raccolto
- Non perdete tempo! Se finite un livello abbastanza velocemente ottenete del Premi Tempo

## Lyckopengsfinnarknep

- Lär dig hur de olika fienderna rör sig så blir det lättare för dig att besegra dem
- Kalle kan nå upp till platser högt upp om han tar hjälp och hoppar på fiender
- Kalle kan inte använda en hammare eller frisbee medans han simmar
- Kom ihåg: när du förlorar en spelfigur förlorar du också alla de nycklar och stjärnar du plockat upp
- Slöa inte med tid! Om du klarar av en spelstapp fort nog får du extrapoäng TIME BONUS för den tid som återstår

## Tipe voor een dubbeltje

- Leer snel hoe alle vijanden bewegen. Dan kun je ze makkelijker verslaan
- Donald kan op hoge plaatsen komen door op vijanden te springen
- Donald kan tijdens het zwemmen de hamer of de frisbee niet gebruiken
- Let op. Als je een leven verliest verlies je ook alle sleutels en sterren die je had
- Verspil geen tijd! Als je snel klaar bent in een level krijg je een tijdbonus

## Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System

**For Proper Usage**

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner benzene etc !

- When wet dry completely before using
- When it becomes dirty carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water
- After use put it in its case

Be sure to take an occasional recess during extended play

**WARNING** For owners of projection televisions Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions

## Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt

**Vorsichtsmaßnahmen**

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewaltanwendungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner Benzol usw in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben
- Nach Gebrauch in die Hülle legen

* Vergessen Sie nicht bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNUNG** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten

## Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System

**Pour une utilisation appropriée**

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant de l essence etc !

- Si votre cartouche est mouillée séchez-la bien avant de la réutiliser
- Si elle est sale frottez la avec précaution à l aide d un chiffon humide et d un peu de savon
- Si vous ne vous en servez plus rangez-la dans sa boîte

* N oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps

**AVERTISSEMENT** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l image ou déposer du phosphore sur le CRT Evitez l utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran

## Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System

**Para un mejor uso**

1 ¡No mojarlo!
2 ¡No doblarlo!
3 ¡No darle golpes violentos!
4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5 ¡No dañarle ni rayarlo!
6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7 ¡No exponerlo a diluyente bencina etc.!

- Cuando esté humedecido séquelo por completo antes de usarlo
- Cuando esté sucio límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón
- Después de usarlo colóquelo en su funda

Durante un juego prolongado tome algún tiempo de descanso

**AVISO** Para los usuarios que dispongan de televisores tipo proyección Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas

## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System

**Per un uso appropriato**

1 Non bagnarla!
2 Non piegarla!
3 Evitare i colpi violenti!
4 Non esporla alla luce diretta del sole!
5 Non danneggiarla e scalfirla!
6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7 Non bagnarla con benzina e altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell uso
- Quando si sporca pulirla con un panno morbido inumidito con dell acqua insaponata
- Dopo l uso rimetterla nella sua custodia

- Quando giocate a lungo fate una pausa di tanto in tanto

**ATTENZIONE** Per gli acquirenti di televisori a proiezione Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT Evitare l uso ripetuto e prolungato di video giochi sul televisori a proiezione a largo schermo

## Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System

**Korrekt kassettskötsel**

1 Aktas för fukt och vatten!
2 Får ej vikas!
3 Får ej utsättas för stötar!
4 Utsätt dem ej för starkt solljus!
5 Öppna dem ej eller skada dem!
6 Förvara ej nära värmekälla!
7 Använd inga löseningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten torka bort det innan användning
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten
- Efter användandet sätt i kassetten i kassettasken

- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession

**VARNING!** Gäller projektionsmottagare och storbilds tv stillbilder som visas i en längre stund åt gången kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformålen på katodstrålebilds-skärmen Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången när du använder detta slags tv-bildskärmar

## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System

**Voor juist gebruik**

1 Maak hem niet nat!
2 Buig hem niet!
3 Stoot er niet hard tegenaan!
4 Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
5 Beschadig of verbuig hem niet!
6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7 Maak hem niet schoon met thinner benzine enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden
- Bewaar hem in zijn doos

- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt

**WAARSCHUWING** Voor eigenaars van projectie televisies Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of foefor van de CRT halen Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

SEGA

Printed in Japan